

## Discuta los Factores que Influyen en el Receso o Recreo

Este es un ejemplo de una discusión de los factores que influyen en los recreos o recesos. El docente usará la herramienta *Explicando una Razón* para comprender las relaciones de causas y efectos relativos a los recesos.

Docente: Hoy vamos a hablar acerca de cómo pasamos nuestro tiempo en el área de juegos. Vamos a empezar con esta idea. ¿Qué queremos que pase en la hora del recreo?

Estudiante: Nosotros queremos divertirnos.  
[Cree un factor: "divertirnos"]

Docente: Vamos a escribir que significa eso. Alguien más?

Estudiante: Eso significa divertirnos es no tener peleas con nadie o estar aburrido.  
[Registre este factor en el campo de descripción.]

Docente: Ahora vamos a hablar de las cosas que hacen que el receso sea divertido o no.

Estudiante: Es divertido jugar algo como baloncesto.

Docente: [Haga el factor "jugar partidos". Haga que sus estudiantes describan los juegos como factores en el campo de descripción del factor.]

Así que jugando el recreo se vuelve divertido? Vamos a conectar estas dos ideas.  
[Seleccione los juegos. Haga una vinculación (azul) con "diversión en los recreos"]  
¿Qué otro factor afecta nuestra diversión?

Estudiante: El problema es cuando no hay suficientes bolas o cuerdas.

[Haga un factor "no hay suficientes bolas o cuerdas" y describa este factor en el campo de descripción.]

Docente: Por qué son las bolas y las cuerdas un problema? ¿Qué pasa cuando no hay suficientes bolas o cuerdas?

Estudiante: La gente no comparte, y algunas veces pelean.

Docente: Vamos a escribir esto.

[Cree el factor: "peleas"]

Déjeme ver si esto está bien. ¿Cuando no hay suficientes bolas o cuerdas, las personas se pelean, y ahí se detiene la diversión. Es así? Déjeme hacer estas conexiones.

[Los estudiantes observan como usted entabla las relaciones entre factores; al no haber suficientes bolas o cuerdas, las peleas se incrementan. A como las peleas se incrementan, la diversión en el área de juegos decrece.]

Docente: Las peleas REALMENTE hacen de los recreos menos divertidos. Ahora debemos pensar cómo resolver el problema de cuando no hay suficientes bolas o cuerdas y hay peleas. Veamos, vamos a añadir más ideas a nuestro mapa.

